



Kameo
Elements of Power

Ⓖ Faire bouger Kameo ; Diriger un projectile ; Appuyer pour afficher/masquer la carte

LT RT Attaques et capacités spécifiques aux personnages

Ⓐ Action (selon contexte) ; Reprendre la forme de Kameo ; Faire défiler le texte ; Confirmer l'option de menu

Ⓑ Ⓧ Ⓨ Se transformer en Guerrier (appuyer longuement pour la Roue des guerriers)

Xbox Guide

BACK
Accéder au menu Options ; Reprendre la partie

START
Consulter le Carnet de voyage ; Reprendre la partie

Régler la Distance caméra (haut/bas) ; Parcourir les menus

Ⓓ Faire pivoter/déplacer la caméra ; Appuyer pour activer/désactiver le mode à la première personne

0905 Réf. n° X11-47291 FR

⚠ AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360 ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment , de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

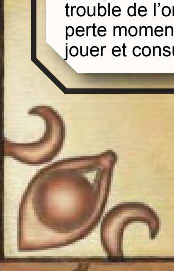


TABLE DES MATIÈRES



UN PEU D'HISTOIRE...

Comme chacun sait, les trolls ne sont bons qu'à attirer des ennuis.

Il y a fort longtemps, racontent les anciens des tribus, ils étaient les bienvenus en terre des elfes. Mais alors que les autres tribus respectaient l'autorité du Roi Solon et des elfes, les trolls décidèrent que force physique et agressivité importaient plus que sagesse et magie. C'est ainsi que Thorn, de loin le plus fort des siens, s'imposa rapidement parmi les trolls et devint leur roi.

Personne n'imaginait que derrière l'imposant physique de Thorn se cachait un esprit tordu. Il tira partie de cet aveuglement pour commencer à conquérir les autres tribus. Peut-être le Roi Solon aurait-il compris ce qui se passait, mais le destin en avait décidé autrement. Il était parti vers la quête légendaire de la Lignée royale des elfes, à la recherche des Guerriers des éléments, ces forces vivantes de la nature offertes aux elfes dans des temps anciens.

Depuis le jour où ces Guerriers avaient été capturés par une puissance supérieure et semés aux quatre vents, les elfes avaient eu pour mission de les retrouver pour les ramener dans les pages du légendaire Carnet de voyage. Solon était encore plus déterminé que la plupart de ses prédécesseurs, car il avait hérité de l'Élément de pouvoir, qui conférait à son possesseur la capacité de prendre la forme des Guerriers des éléments.

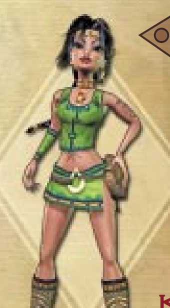
Lorsque Solon revint en triomphe au Royaume, il découvrit ce que Thorn avait fait et utilisa le pouvoir de ses Guerriers pour vaincre le Roi des trolls et envoyer ce peuple de traîtres en exil. Malheureusement ce jour fut aussi maudit que béni, car le Roi Solon, lui aussi, disparut à la suite de la bataille. Nombreuses furent les hypothèses sur son sort, mais personne ne put jamais dire ce qui s'était réellement passé.

L'histoire reprit son cours, et l'épouse de Solon, Theena, prit les rênes du Royaume avec les survivants de sa famille. La paix était au moins revenue dans les terres tribales, et si certains affirmaient que Thorn n'avait pas été tué mais simplement enfermé quelque part, ces doutes n'étaient pas suffisants pour empêcher le peuple d'apprécier à nouveau les plaisirs simples du quotidien.

L'attention finit par se porter sur Kameo et Kalus, héritières de la famille royale des elfes. Dans le Royaume, chacun savait qu'une fois adultes, l'une de ces deux princesses hériterait du trône, du Royaume et de l'Élément de pouvoir, celui-là même qui autrefois commandait aux Guerriers des éléments et avait eu raison du plus infâme de tous les trolls. Assurément, de tels événements ne pouvaient qu'apporter la joie...



AMIS ET ENNEMIS



KAMEO

La fiabilité, la compétence et l'honnêteté de Kameo, la plus jeune des filles de la reine, l'ont désignée comme héritière de la couronne. Même si les pouvoirs de transformation de Kameo n'en sont encore qu'à leurs balbutiements, sa détermination et son courage sont sans égal.



KALUS

Enfant égoïste puis adulte rancunière, Kalus brûle de jalousie face à la popularité et au charme de Kameo. Bafouée en tant qu'héritière légitime de l'Élément de pouvoir et guidée par sa rancœur, elle a voué sa méchanceté et sa magie à sa quête de reconnaissance.





MYSTIQUE

Bien que l'attitude et l'apparence de Mystique semblent un peu frustes de prime abord, sa Vision en fait une alliée précieuse dans la quête de Kameo. La princesse et la vieille bique forment un couple improbable, mais elles devront toutes deux apprendre à s'adapter...

ORTHO

Kameo apprendra sûrement beaucoup d'Ortho (si elle arrive à supporter ses airs pompeux) quand ses pas la conduiront vers de lointaines contrées étrangères. Retenu prisonnier dans le Carnet de voyage, l'irritable magicien sera toujours là pour donner un conseil.



LES ANCÊTRES

L'exubérante Lenya, le courageux Halis et le vieux Yeros tout ratatiné, ces trois ancêtres de Kameo sont tombés dans les griffes de Thorn, de même que la Reine Theena. En ayant privilégié Kameo, sa mère va-t-elle causer leur perte à tous ?





L'ENTRAÎNEUR

Même si sa tâche principale consiste à entraîner l'élite des guerriers elfes, cette figure calme et imposante va aussi tester la détermination de Kameo pour la quête à venir. Au palais, la rumeur prétend qu'il serait peut-être en train de s'enrichir dans des affaires secrètes aux Badlands.

FARRON

Identité ou intentions, on ignore tout de cet étranger masqué, même si les soldats évoquent avec respect son talent pour supprimer les trolls. Alors qu'il prend la tête des elfes au nom de la famille de Kameo, le rôle de cet homme mystérieux devrait bientôt être révélé.



THORN

Emprisonné dans la pierre à l'issue d'une lutte à mort historique, Thorn, qui s'était lui-même sacré Roi des trolls, est désormais libre de semer à nouveau la terreur. Cette fois-ci, seule l'annihilation de la magie et la domination totale des tribus pourront le satisfaire !





PRÉSENTATION DES GUERRIERS

FRAPPEDUR
Ce boxeur impétueux doté d'une grande allonge s'emporte facilement. Le troll qui est encore debout après un combo ferait mieux de rester sur ses gardes : Frappedur surgit du sol pour le coup de grâce.

GRAVAS
Grâce aux puissants liens magiques garantissant le retour de toutes les parties de son corps après une attaque, Gravas peut projeter des rochers au loin pour assommer une cible ou simplement exploser dans un lieu clos.

CENDRE
Le souffle des boules de feu de Cendre, dragon ardent et affamé, aura raison de tous les ennemis hormis les plus intrépides... Surtout s'ils abordent l'épineux sujet de ces ailes trop petites !

GRAND BLEU
Si les tentacules ne sont pas vraiment adaptés aux déplacements sur la terre ferme, les deux jets d'eau de Grand Bleu développent une puissance comparable à celle des torpilles pouvant être tirées sous l'eau.

MAJOR RUINE
Transmis à Kameo avec l'Élément de pouvoir, Major Ruine, avec sa lourde armure, est prompt à étirer ces muscles et à prouver qu'il y a encore de la vie chez ce vieux dur à cuire.



MOINS 40
Quand Moins 40 se transforme en toupie, des hordes entières de trolls peuvent être balayées en un tournemain. Les traînards sont une cible idéale pour une Boule de neige lancée si fort qu'elle peut broyer les os.

PIÈGE !
Peu de choses sont assez grosses ou rapides pour échapper à ces puissantes mâchoires, et une fois emprisonnés, les ennemis font d'excellentes munitions (si Piège ! parvient à résister à l'envie de les croquer).

CHILLA
Bagarreur-né, Chilla ne fait pas vraiment dans la dentelle. Qu'il s'agisse d'envoyer au loin des lances sur l'ennemi ou d'utiliser un troll inconscient pour taper sur un autre, ce yeti aux idées fixes est content.

FLEX
Flex est le plus agile des Guerriers : sa forme polyvalente lui permet d'accomplir de véritables prouesses physiques, comme franchir des ravins ou surfer seul sur l'eau.

THERMITE
Ne te fie pas à la taille de Thermite : les Bombes de lave qui sortent du chaudron ardent de ce Guerrier peuvent détruire certains des obstacles les plus résistants sur la route de Kameo.



PRENDRE LE CONTRÔLE
Xbox Guide
Les préférences définies dans le Xbox Guide peuvent remplacer les paramètres de jeu individuels. Si les modifications apportées via le menu Options du jeu ne prennent pas effet, vérifier qu'il n'existe pas de conflit avec les paramètres du Xbox Guide.
LT RT
Attaques et capacités spécifiques aux personnages
B X Y
Se transformer en Guerrier (appuyer longuement pour la Roue des guerriers)
G
Faire bouger Kameo ; Diriger un projectile ; Appuyer pour afficher/masquer la carte
A
Action (selon contexte) ; Reprendre la forme de Kameo ; Faire défiler le texte ; Confirmer l'option de menu
BACK
Accéder au menu Options ; Reprendre la partie
START
Consulter le Carnet de voyage ; Reprendre la partie
Régler la Distance caméra (haut/bas) ; Parcourir les menus
D
Faire pivoter/déplacer la caméra ; Appuyer pour activer/désactiver le mode à la première personne

Le voyage commence

Créer une quête

Dans l'écran principal, appuyez sur START pour feuilleter le Carnet de voyage. Après avoir choisi entre les modes Solo et Coopération, accédez à la page de sélection de la quête.

C'est là que les enregistrements des quêtes en cours sont stockés si vous avez déjà entamé une aventure avec Kameo. C'est la première fois ? Utilisez ⭘ pour mettre Nouvelle quête en surbrillance et appuyez sur A pour accéder à l'écran de saisie du nom. Si vous n'entrez aucun nom, un nom par défaut est enregistré.

Vous pouvez commencer une partie sans sélectionner de fichier de quête, mais vous ne pourrez pas enregistrer la progression.

Reprendre une quête

Si au moins une quête figure dans la liste, mettez-la en surbrillance avec ⭘ pour afficher un résumé de la progression (inclut le temps, le lieu et les Guerriers récupérés).

Appuyez sur A pour sélectionner une quête, puis choisissez Jouer pour reprendre là où vous vous étiez arrêté, au début de la tâche la plus récente. Si vous avez oublié votre objectif à ce stade de la partie, reportez-vous à l'état de la quête ou à l'Objectif actuel dans le Carnet de voyage !

Vous pouvez également régler les Options du jeu avant de jouer, ou revisiter un endroit en mode Marquer des points pour vous changer de l'aventure principale (les zones disponibles sont déterminées par la progression dans le fichier de quête en cours).



Options du jeu

À tout moment de la quête, appuyez sur BACK pour afficher le menu Options, sur A pour sélectionner les Options du jeu, puis choisissez une option pour régler ses paramètres.

Caméra gauche-droite/ haut-bas

Lorsqu'elle est Inversée, la caméra pivote/se déplace dans la direction opposée au mouvement de D.

Affichage contrôles

En mode Normal, les capacités LT et RT sont affichées uniquement lors d'une transformation.

Affichage scores

Si l'affichage est défini sur Normal, les changements de score sont affichés uniquement lorsque de nouveaux points sont gagnés.

Affichage carte

Détermine si la carte est affichée ou masquée en appuyant sur G.

Écran partagé

Choisissez un écran partagé Horizontal ou Vertical pour le mode Coopération.

Aide d'Ortho

Le paramètre par défaut est Adaptée. Détaillée fournit des instructions directes ; Non désactive tous les conseils.

Luminosité

Sélectionnez le type d'écran et optimisez l'affichage à l'aide de la barre de défilement.



Sauvegarder une quête

On cherche l'option « enregistrer la partie » ?

Pff, pour qui me prends-tu ? Laisse-moi m'occuper de la sauvegarde automatique de ta quête pendant que tu cherches un moyen de vaincre Thorn et ses minables trolls.

Ortho ne peut pas enregistrer la progression s'il n'y a pas de mémoire disponible ou si aucun fichier de quête n'a été sélectionné.



QUÊTE EN MODE COOPÉRATION

XBOX LIVE

Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live**.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d ' utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d ' informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings**.

LA QUÊTE

Kameo n'aurait jamais peur d'affronter seule son destin (et elle possède à n'en pas douter le cran et la détermination nécessaires). Mais, c'est parfois bon d'avoir un compagnon quand vous foncez dans la bataille, au milieu de tous ces trolls déchaînés. C'est là que l'aspect Coopération de l'aventure intervient.

Pour les besoins du jeu en mode Coopération, disponible sur écran partagé, le Joueur 1, est responsable de l'ensemble des paramètres de jeu. Vous êtes donc seul à décider si le Joueur 2 est un nouveau venu dans le monde de Kameo ou un expert appelé en renfort ! Quel que soit votre choix, chaque joueur dispose de son propre régiment de Guerriers des éléments, ainsi que d'une incarnation de Kameo pour les contrôler.Utilisez l'option Changer de niveau pour choisir parmi les champs de batailles proposés en mode Coopération. Ceux-ci ont été soigneusement sélectionnés à partir de certains des combats les plus acharnés de Kameo contre les forces des trolls. Vous êtes donc assuré de ne pas être à court d'action. Toutefois, vous devez être arrivé au bout de ces aventures en mode Solo si vous voulez pouvoir les tenter lors d'une partie sur écran partagé en mode Coopération. La prudence s'impose néanmoins : foncer tête baissée dans le danger avec pour seul soutien ces Guerriers que vous devez encore maîtriser en mode Solo risque de causer bien vite votre perte. L'entraînement, il n'y a que ça qui marche...

Je n'ai pas envie que vous passiez votre temps à vous disputer le Carnet de voyage, alors c'est moi qui vais décider : Joueur 1, tu seras seul responsable du Carnet lors du jeu en mode Coopération. Tu devras tout faire, qu'il s'agisse de lire les infos sur les Guerriers des éléments ou de me harceler pour obtenir de l'aide. Et avant que vous commenciez à vous battre pour la manette du Joueur 1, n'oubliez pas que ce mode de jeu s'appelle coopération !

ILLUSTRATION DE L'ACTION

BONUS DE COMBAT
Points supplémentaires remportés pour avoir vaincu l'ennemi avec adresse.

BARRE DE VIE
Partagée entre Kameo et les Guerriers des éléments. Lorsqu'elle est vide, la quête prend fin.

BARRE D'ÉNERGIE
Propre à chaque Guerrier. Vidée par l'utilisation d'attaques puissantes, se recharge avec le temps.

ŒIL DE CRISTAL
Indique quel Œil de cristal est actif (le cas échéant).

RUNES
Monnaie tribale collectée jusque-là.

FACULTÉS
Commandes concernant le guerrier et la situation en cours.

SCORE TOTAL
Nombre total des Points de bataille remportés jusque-là.

INDICATEUR DE PUISSANCE DES GUERRIERS
Se remplit au cours du combat jusqu'à ce que le mode Puissance des guerriers soit activé.

GUERRIERS
Guerriers des éléments affectés aux boutons de transformation.

VERROU CAMÉRA
Signale des mouvements de caméra restreints dans les zones fermées.

CARTE DU MONDE
Vue aérienne de la zone actuelle.

DESTINATION
Indique où Kameo va devoir se rendre.

POINT CHAUD
Endroit où a lieu une importante bataille.

POSITION
Emplacement et direction de Kameo (comme indiqué par la flèche).

ICÔNE ORTHO
Affichée lorsqu'une nouvelle astuce ou tactique est disponible.

FRUIT ÉLÉMENTAIRE
Indique la quantité de fruits collectés (permet d'améliorer les Guerriers).





CE QUI RESTE À VENIR

PRINCIPAUX OBJECTIFS

GUERRIERS DES ÉLÉMENTS

Kameo se met en route avec trois guerriers sous ses ordres. Si elle est ainsi de taille à affronter la plupart des situations, cela ne suffira pas pour vaincre une armée entière de trolls et sauver le Royaume.

Kameo doit donc suivre les traces du Roi Solon et de ses prédécesseurs pour rechercher d'autres Guerriers qui viendront s'ajouter aux pages du Carnet de voyage. C'est seulement avec le soutien de la force combinée des dix Guerriers qu'elle aura une véritable chance de gagner !

LES ANCÊTRES

Les parents royaux de Kameo, Lenya, Halis et Yeros, ont chacun leur propre histoire à raconter et des secrets à partager. Mais Thorn, sachant cela, les a enfermés sous bonne garde dans des temples sombres et lointains. Même si les routes qui y mènent sont pleines de dangers, Kameo ne doit pas abandonner sa famille.

THORN ET KALUS

La Reine Theena est encore aux mains de Thorn, et avec Kalus pour aider ce dernier, ce n'est qu'une question de temps avant que le Roi des trolls ne puisse plus être arrêté. Pour le salut du pays et de ses habitants, cette alliance maudite doit être brisée… Et Kameo devra s'armer de courage pour y parvenir.

LE CARNET DE VOYAGE

COUVERTURE

Ortho figure en couverture du Carnet de voyage. Si vous devez affronter une situation particulière, appuyez sur A pour voir s'il n'a pas un conseil ou une tactique à partager. Quand la situation se gâte, il arrive même qu'il distribue ses conseils sans se faire prier...



Une fois récupéré, le Carnet de voyages va s'avérer précieux en stockant les Guerriers des éléments et en gardant la trace de tes voyages. Appuie sur START pour afficher la dernière page que tu as lue, et utilise LT et RT pour feuilleter le Carnet. Je suis pour ma part coincé dans ce fichu machin, mais c'est une autre histoire.

PAGE DES GUERRIERS

C'est là que se trouvent les icônes représentant vos Guerriers des éléments. Utilisez G pour en mettre un en surbrillance, puis appuyez sur X, Y ou B pour lui affecter un bouton de transformation. Appuyez sur A pour des informations détaillées sur les différents talents de chaque Guerrier.

PAGE D'ÉTAT

Cette page contient un résumé des articles, Ancêtres et Yeux de cristal récupérés jusque-là. Elle permet également d'accéder à un rappel de l'objectif actuel et à l'écran Options du jeu, de même que de quitter la page et revenir à l'écran de sélection de la quête.

AMÉLIORER LES GUERRIERS

Quand vous avez collecté suffisamment de Fruits élémentaires, retournez à la page des guerriers, mettez l'un des Guerriers en surbrillance et appuyez sur A pour afficher la liste des améliorations possibles (ou techniques avancées). Les améliorations que vous ne possédez pas encore sont signalées avec la quantité de fruits requise. Appuyez sur A pour afficher les détails d'une technique et, si vous avez suffisamment de fruits, vous pourrez la déverrouiller !



SAUVER LES GUERRIERS

Quand des Guerriers des éléments sont séparés du Carnet de voyage, ils deviennent de vulnérables Lutins élémentaires. Malheureusement, les trolls ont tiré profit de cette faiblesse et désormais, la plupart de ces Lutins sont prisonniers des Trolls de l'ombre, âmes damnées de Thorn qui cherchent à attirer Kameo dans le Royaume de l'ombre où leurs pouvoirs sont décuplés.

Les portails vers le Royaume de l'ombre ressemblent à des puits couverts ; on en trouve dans de nombreux endroits, mais ils sont généralement surveillés. C'est seulement en s'y rendant et en battant les Trolls de l'ombre à leur propre jeu que Kameo pourra ramener les Guerriers perdus dans son Carnet de voyage...

COMMANDER LES GUERRIERS

Vaincre les forces de Thorn implique de connaître les aptitudes de tous les Guerriers des éléments. Combinez LT et RT pour effectuer des mouvements en fonction des aptitudes d'un Guerrier : coups de poing, esquives, projectiles, etc.

Vous pouvez affecter jusqu'à trois guerriers aux boutons de transformation, ce qui permet à Kameo de rapidement passer d'une forme à une autre. L'enchaînement des transformations, associant les pouvoirs de différents guerriers pour un effet maximal, est indispensable pour réussir. Illustration :

L'ART DU COMBAT

PUISSANCE DES GUERRIERS

L'indicateur de puissance des guerriers augmente quand Kameo (toutes formes confondues) frappe un troll. Néanmoins, le niveau de la jauge redescend rapidement si aucune nouvelle attaque n'est portée. Quand l'indicateur atteint un certain niveau, la Puissance des guerriers est activée.

Seul un guerrier passé maître dans l'art du combat peut atteindre cet état intense qui lui permet de se déplacer à une vitesse surhumaine. Il est alors facile d'engranger des Points de bataille, mais il ne faut pas traîner : si la jauge se vide, la Puissance des guerriers diminuera et tout avantage sera perdu.

MARQUER DES POINTS DE BATAILLE

Lorsque vous vous taillez un chemin dans des zones infestées d'ennemis, des Points de bataille sont ajoutés au score cumulé pour chaque troll supprimé. Différents facteurs affectent les Points de bataille décernés : les connaître peut permettre d'atteindre des scores vraiment élevés.

À l'issue de chaque événement majeur, tous les Points de bataille accumulés sont ajoutés au Score total. Vous pouvez alors conserver ces points, ils sont à vous. Mais si Kameo est vaincue (ou s'enfuit) avant, vous n'obtiendrez rien de ce combat.



se transforme en Chilla dans les airs...

pour s'accrocher à une paroi gelée éloignée !

De plus, venir à bout d'un ennemi particulièrement habile peut rapporter jusqu'à trois Bonus de combat qui vont encore multiplier vos Points de bataille.

CARNAGE
Pour chaque troll mis hors d'état de nuire, votre bonus Carnage augmente. Chasser jusqu'au dernier troll est essentiel pour ceux qui souhaitent atteindre un score mémorable.

BRUTAL
Ce bonus est décerné chaque fois qu'un troll est expédié au moyen d'une attaque inventive unique. Précipiter un troll du haut d'une falaise ou le jeter dans quelque chose d'horrible, voilà deux façons d'obtenir un bonus Combat brutal.

FRÉNÉTIQUE
Vaincre toute une série d'ennemis sans s'arrêter permet d'obtenir un bonus Frénésie et de décupler le nombre de Points de bataille disponibles.

Tous les Points de bataille ne proviennent pas de tours de force au combat. Vous pouvez aussi être récompensé pour une exploration approfondie ou d'autres activités bénéficiant à vos Guerriers des éléments...

À NE PAS MANQUER

TEMPLES
Il s'agit des prisons des Ancêtres de Kameo, alors attendez-vous à rencontrer de redoutables gardiens. Les attaques de base s'avéreront pour ainsi dire inutiles face à de tels monstres. Étudiez leurs mouvements et frappez quand ils semblent vulnérables (surveillez leur barre de vie pour savoir si vous êtes sur la bonne voie). Si vous êtes dans une impasse, souvenez-vous qu'Ortho est là pour vous aider.

BOUTIQUES
Il y aura toujours, au sein des tribus, des individus qui souhaitent se livrer à quelque troc amical. Si leurs babioles ne sont généralement pas vitales pour le succès de la quête, certaines peuvent avoir leur utilité si vous êtes en fonds.

CHAMBRE DES PORTRAITS VIVANTS
Au cœur du palais des elfes se trouve ce tribut à la Grande Bataille. Son mystérieux Miroir magique permet à celui qui s'y contemple de revisiter son passé... En tous cas, c'est ce que dit la légende. Si les elfes ne croient pas à ce genre de superstition, le miroir représente un passage crucial vers les étapes précédentes de la quête pour celui qui veut améliorer son score.

Si tu ne veux pas te rendre dans la Chambre, tu peux accéder aux étapes Marquer des points du Miroir magique depuis le fichier de quête, au début de la partie.

Pourquoi se soucier de Marquer des points, penses-tu ? Eh bien, qui sait quelles récompenses attendent celui qui parviendra à atteindre certains scores ? Peut-être aimerais-tu donner un « nouveau look » à tes Guerriers, et ce n'est qu'un début...



QUÊTES ANNEXES
Les trolls n'ont pas pour seul objectif de mettre des bâtons dans les roues de Kameo : ils ont également semé la désolation sur les terres des autres tribus. Prenez le temps d'aider les futurs sujets de Kameo, ils vous le rendront bien. Si vous ne pouvez pas leur venir en aide lors d'un premier passage, essayez de vous souvenir de leur situation et de revenir ultérieurement avec des Guerriers mieux adaptés à la tâche.

OBJETS À RÉUNIR

Un monde aussi riche et varié regorge certainement de toutes sortes d'objets de valeur. Il ne faut simplement pas s'attendre à les trouver facilement !



CŒURS

On les trouve généralement là où un troll a été mis hors d'état de nuire ; ces remontants restaurent en partie la santé de Kameo.

RUNES

Ce qui s'approche le plus d'une monnaie d'échange chez les tribus. Si Kameo ne parvient pas à convaincre les autres de l'aider, elle devra peut-être en passer par des achats.



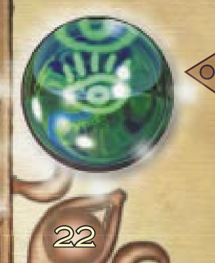
ÉLIXIR DE VIE

C'est l'une des potions les plus exotiques de Mystique. Cet élixir augmente le potentiel énergétique de Kameo et de ses Guerriers des éléments.

FRUIT ÉLÉMENTAIRE

Kameo peut utiliser cette friandise des elfes pour activer des techniques en sommeil chez ses Guerriers. Mais il faut choisir avec soin : le Fruit élémentaire est une denrée rare !





YEUX DE CRISTAL

La puissance de ces reliques réside dans l'amélioration des capacités naturelles. Kameo peut les utiliser pour réaliser de véritables prouesses au combat... mais à un certain prix. Selon la légende, des Yeux de cristal seraient cachés dans le Royaume enchanté et à proximité...

LA ROUE DES GUERRIERS

Bien que le Carnet de voyage permette de disposer à tout moment de trois guerriers affectés aux boutons de transformation, vous pouvez aussi changer librement de forme au cœur de la bataille grâce à la Roue des guerriers.

Appuyez longuement sur X, Y ou B pour afficher la Roue. Orientez G en direction d'un Guerrier, puis relâchez le bouton de transformation. Kameo prend immédiatement la forme du Guerrier qui est affecté au bouton choisi.

Pour quitter la Roue sans changement, relâchez le bouton de transformation lorsque G est encore au centre.

N'oubliez pas : il n'est pas toujours possible d'accéder à la Roue des guerriers via un bouton de transformation particulier. Ainsi, tenter de retirer Grand Bleu de l'équipe alors que vous êtes sous l'eau n'est sans doute pas très judicieux.

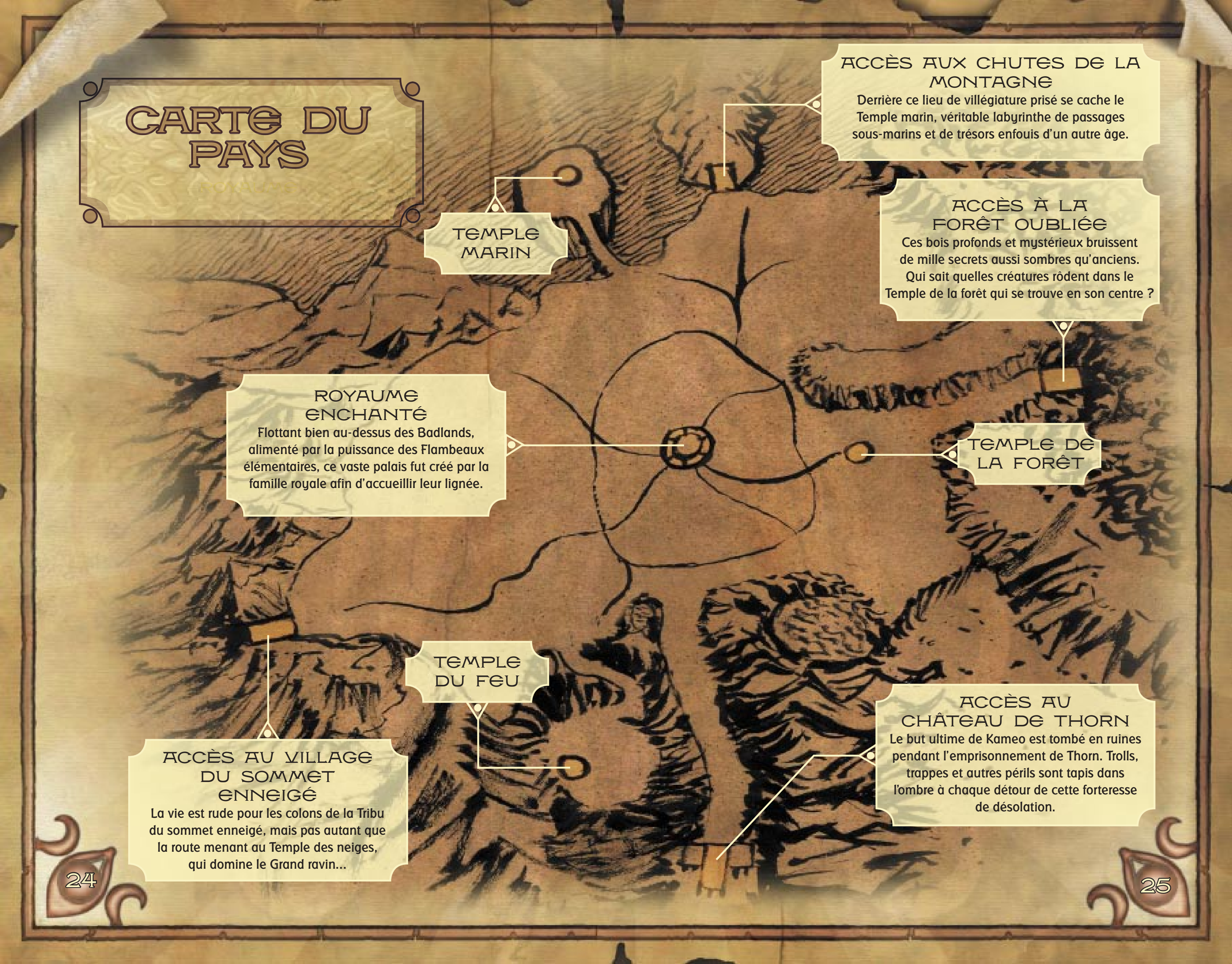
Dans une partie en mode Coopération, le Joueur 2 ne voit pas le Carnet de voyage.

En d'autres termes, toute modification au sein de l'équipe doit se faire via la Roue des guerriers.

Le Joueur 1 peut réorganiser les Guerriers via le Carnet de voyage, mais cela ralentira le jeu en mode Coopération, ce qui n'est pas poli du tout. Pour que la partie se déroule sans heurts, il est préférable que les deux joueurs s'en tiennent à la Roue des guerriers.







CARTE DU PAYS
ACCÈS AUX CHUTES DE LA MONTAGNE
Derrière ce lieu de villégiature prisé se cache le Temple marin, véritable labyrinthe de passages sous-marins et de trésors enfouis d'un autre âge.
TEMPLE MARIN
ACCÈS À LA FORÊT OUBLIÉE
Ces bois profonds et mystérieux bruissent de mille secrets aussi sombres qu'anciens. Qui sait quelles créatures rôdent dans le Temple de la forêt qui se trouve en son centre ?
ROYAUME ENCHANTÉ
Flottant bien au-dessus des Badlands, alimenté par la puissance des Flambeaux élémentaires, ce vaste palais fut créé par la famille royale afin d'accueillir leur lignée.
TEMPLE DE LA FORÊT
TEMPLE DU FEU
ACCÈS AU CHÂTEAU DE THORN
Le but ultime de Kameo est tombé en ruines pendant l'emprisonnement de Thorn. Trolls, trappes et autres périls sont tapis dans l'ombre à chaque détour de cette forteresse de désolation.
ACCÈS AU VILLAGE DU SOMMET ENNEIGÉ
La vie est rude pour les colons de la Tribu du sommet enneigé, mais pas autant que la route menant au Temple des neiges, qui domine le Grand ravin...

AIDE D'ORTHO

1 *Je n'exagère en rien la chose : combiner les aptitudes de tes Guerriers est essentiel pour abattre forces ennemies et obstacles.*

2 *Chaque Guerrier des éléments possédant sa propre barre d'énergie, changer de forme quand l'énergie vient à manquer permet de recharger les batteries.*

3 *Si tu n'arrives pas à avancer, il y a sans doute une énigme à résoudre ou des trolls à pourfendre. Explore l'endroit et cherche tout ce qui semble inhabituel.*

4 *Même si les ailes de Kameo sont généralement parfaites pour voler, il ne faut pas abuser de leur résistance. Toute tentative pour franchir un gouffre de cette façon risque de se solder par une très vilaine chute...*

5 *Méfie-toi des Trolls des éléments, ces créatures dont l'apparence et les aptitudes n'ont rien à voir avec celles des trolls classiques. Ne t'approche d'eux qu'avec une extrême précaution !*

6 *Essaie toujours d'atteindre le score le plus élevé possible. Diverses récompenses attendent ceux qui seront capables de les déverrouiller. Utilise pleinement le Miroir magique !*

7 *Essaie d'identifier autour de toi les éléments que tu peux utiliser à ton avantage dans la bataille. En utilisant intelligemment ton environnement, tu pourras gagner des bonus Combat brutal et autres « boosters de score ».*

8 *Combiner les bonus, voilà la clé pour gagner ces Points de bataille : veille à conserver les compteurs Brutal, Frénétique et Carnage au mieux de leur forme si tu veux entrer un jour dans la légende...*

CRÉDITS

L'ÉQUIPE KAMEO

Directeur du jeu
George Andreas
Producteur
Lee Schuneman
Responsable du logiciel
Phil Tossell
Responsable infographie
Mark Stevenson
Responsable animations
Mike Cawood
Responsable infographie arrière-plans
Phil Dunne
Concepteurs adjoints
Matt Carter
Chris Allcock
Équipe du logiciel
David Allmond
Nicola Bhalerao
Nick Burton
Simon Craddick
Simon Gerges
Charles Goatley
Brendan Gunn
Matt Hill
Steve Horsburgh
Mark Lucas
Nic Makin
Andy Patrick
Rob Ware
Infographistes
Lee Burns
Ryan Firchau
Matt Grover
Jay Howse
Saehoon Lee
Donnchadh Murphy
Matt Perry
David Rose
Eddie Sharam
Dean Smith
Dean Wilson
Chris Woods
Animations
Ellen Holland
Rhiannon Nicholas
Richie Prado
Louise Ridgeway
Katherine Sellar
Musique
Steve Burke
Effets sonores
Steve Burke
Eveline Novakovic
Autres exécutions Live
Robin Beanland
Jamie Hughes
Dave Clynick
John Silke
Ben Cullum
Aisling Duddy
Eveline Novakovic
Louise Ridgeway
Autres effets scènes coupées et mixage
Martin Penny
Robin Beanland
Chef R&D du logiciel
Richard Gale
Directeurs R&D Kameo
Claude Marais
David Meen
Responsables R&D du logiciel
Jim Horth
Tom Grove
Équipe R&D du logiciel
Andrew Grieve
Ben Miller
Cliff Ramshaw
Eike Umlauf
Kostas Anagnostou
Nicola Bhalerao
Nikolay Stefanov
Paul Mikell
Simona Tassinari
Stuart Hill
Tom Kuhn
Urban Lassi
Production localisation
Andy Wilson
Manuel
Leigh Loveday
Chris Allcock
Autre matériel promotionnel
Jon Severn
Direction Rare
Chris Stamper
Simon Farmer
Lee Schuneman
Mark Betteridge
Lee Musgrave
Gregg Mayles
Stephen Stamper
Matériel et support Rare
Pete Cox
Doug Crouch
Mark Green
Chef de tests Rare
Huw Ward
Responsables tests Kameo
David Wong
Richard Cousins
Testeurs Rare
Luke Munton
Scott MacDowall
Christian Leech
Simon Chang
Matthew Smalley
Gary Phelps
Anthony Salway
Hinesh Patel
Liam Davey
Gareth Stevenson
Volt Europe
Richard Edmondson
Laura Fox
VMC
Kieron Clarke
Andy Wetherell
Responsable tests
Simon Kemp
Testeurs
John Davies
Sean Dudley
Mike Bunning
Matthew Feeney
Drew Stevens
Asim Ahmed
Keith Turner
Kelvin Moore
Andrew Preston
Paul Michael
Carl Mitchell
Daniel Coles
Sultan Ul Haq
Andy Davies
Dave Hopley
Anthony Abruzzi
Simon Holmes
Michael Biggs
Steve Faulkner
Jason Leckie
Mike Barrett
Tom Longdon
Jagdip Sandhu
Edwin Davies
Tim Mitchell
Matt Parker
Ian Bradford
Outsource Media
Directeur des comédiens
Mark Estdale
Ingénieur
Jeremy Taylor
Post-production
Dean Gregory
Trevor Bent
James Lynch
Comédiens anglais
Emma Tate, Kameo
Sarah Mennell, Kalus
Nicolette Mckenzie, Mystique
Gareth Armstrong, Ortho
Richard Ridings, Thorn
Bill Hope, Halis
Adjoa Andoh, Lenya
Richard Tate, Yeros
John Geurassio, Entraîneur
John Kay Steel, Farron
Laurence Bouvard
Rupert Farley
Candida Gubbins
Kenneth Jay
Jonathan Keeble
Peter Marinker
Kayvan Novak
Rachel Rodgers
Martin T. Sherman
Mandy Western
Andrew Wincott
Rupert Degas
Steve Burke
Eveline Novakovic
Jamie Hughes
John Silke
Ben Cullum
Duncan Botwood
Chris Peil
Louise Ridgeway
Louise Tilston
Chris Sutherland
Steve Malpass
Comédiens japonais
Paku Romi, Kameo
Minagawa Junko, Kalus
Kiyokawa Motomu, Ortho
Miyake Kenta, Thorn
Nakata Kazuhiro, Farron
Nagasawa Nao, Mystique
Saito Shiro, Entraîneur
Naka Hiroshi, Yeros
Sato Haruo, Halis
Umeda Kikumi, Lenya
Kitagawa Katsuhiro
Yasumoto Hiroki
Tanada Emiko
Yamakado Kumi
Ishiduka Sayori
Kashii Shouto
Ueda Yoji
Ono Daisuke
Tanii Asuka
Konno Mahiru
Kimura Haruka

MICROSOFT

Producteur
Earnest Yuen
Producteur exécutif
Jim Veevaert
Direction de programme
Chris Kimmell
Jennifer Christensen
Responsables tests
Chris Chamberlain
Testeurs de logiciel
Sean Kellogg
Dave Johnson
Paul Shinoda
Miho Horiuchi
Matt Richenburg
Mike Jones
Isaac Hunt
Abby Lin
Patrick Hui
Greg Swanson
Joshua Dolan •
Mori Marchany •
Aaron Giddings •
George Townsend •
Tim Zoch •
Toby Normoyle •
Seth Elder •
James Sweet •
Directeur des tests
Tom Arnold
Équipe de réserve
Dustan Gourlie
Chad Jessup •
Vicente Lujan •
Darryl Shack •
David Foster •
Robert Genzale •
Joseph Dunavant •
Mike Su •
Mike Zadorojny •
Kyle Derrick •
James Costello •
Henry Kessay •
Anton Marthaller •
Jason Donald •
Michael Racioppi •
Robert Vafa •
Andrea Phillips •
Wesley Gittens •
Craig Marshall
Recon Teams
Cavalry Test Teams
Black Ops Team
Ingénieurs automation et outils de test
Mark Harrington
David Rieman
Ian Latham
Luis Villegas
Rich Bonny
Anna Sweet
Andy Arizpe
Jennifer Boespflug
Ben Steenbock
Sean Jenkin
Steve Dolan
Testeurs TnT
TJ Duez
Patrick Ascolese
John Thomas •
Joseph Ezell •
Theodore Lankford •
Responsable tests démo
Andrew Franklin
Tests utilisateur
Marcos Nunes-Ueno
Jerome Hagen
Tom Fuller
Expérience utilisateur
Keith Cirillo
Beth Demetrescu
Conception du manuel
Dana Ludwig
Développement du scénario
Alex Sabeti
Chef de produit monde
Michael Johnson
Chef de produit groupe mondial
Peter Kingsley
Relations publiques
Jen Martin
Michelle Jacob
ID visuel
Catherine Haller •
Justin Kirby
Localisation
Virginia Spencer
Équipes de localisation en Irlande, au Japon, en Corée et à Taiwan
Support développement
Mark Terrano
Matt Hansen
Ian Lewis
Glenn Doren
Jason Strayer
Matt Lee
Scott Selfon
Licences
Sandy Ting
Eric Trautmann
Christy Cowan •
Alison Stroll
Ed Ventura
Site Web de la Communauté
Dave Pierot
John Peoples
Angela McCoy •
Eric Haddock •
Directeurs de comptes
Oliver Miyashita
Mike Minahan
Commerciaux
Jim Hawk
Tim Stuart
Direction
Ken Lobb
Phil Spencer
Shane Kim

Remerciements particuliers : Peter Moore, Greg B. Jones, Jeff Goetz, Jimmy Bischoff, Josh Atkins, Harold Ryan, Scott Murray, Greg Murphy, Kiki Wolfkill, Chenelle Bremont, Muffy Bryan, Jennifer Breckette •, Tian Lim, David Shaw, Patrick O'Kelley, Jerry Johnson, Stacey Law, Michael Maston, Mike Fischer, Genevieve Waldman, Jim Vu•, Sunmin Park, Hiroyuki Kitazume L'équipe Kameo remercie : Richard Cousins, Raymond Kerr, Stephen McFarlane, The Stampede Team et Declan Doyle

•VOLT •EXCELL DATA CORPORATION •S&T ONSITE •KELLY SERVICES, INC.

SUPPORT TECHNIQUE

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

Orchestration musicale : toutes musiques composées par Steve Burke. Exécution par l'Orchestre Philharmonique de Prague et le King's Choir, sous la direction de Nic Raine. Maître de chœur : Mario Klemens.

Enregistrement aux Barrandov Studios, Smecky Soundstage, Prague, du 28 au 31 juillet 2005. Ingénieur du son : Jan Holzner. Responsable production : James Fitzpatrick. Musique mixée et gravée par Gareth Williams.

Enregistrement des voix par Outsource Media Ltd.



